LUDICIDADE, ARTE E CONVIVÊNCIA INTERGERACIONAL: UM RELATO DE EXPERIÊNCIA NA EDUCAÇÃO INFANTIL

Josivalda Claudia Duarte de Arruda[1]
Anna Letycia Duarte de Oliveira Pimentel[2]
Gilvania de Souza Miranda[3]

INTRODUÇÃO

A Educação Infantil constitui uma etapa fundamental da Educação Básica, na qual as crianças constroem conhecimentos sobre si mesmas, sobre os outros e sobre o mundo por meio das relações, das descobertas e das experiências cotidianas. Nessa fase, brincar, movimentar-se, imaginar, cantar, dançar, pintar e interagir são experiências essenciais à aprendizagem, à socialização e ao desenvolvimento integral. Nessa perspectiva, a Base Nacional Comum Curricular destaca a importância dessa etapa para o processo educacional, conforme apresentado a seguir:

> Como primeira etapa da Educação Básica, a Educação Infantil é o início e o fundamento do processo educacional. A entrada na creche ou na pré-escola significa, na maioria das vezes, a primeira separação das crianças dos seus vínculos afetivos familiares para se incorporarem a uma situação de socialização estruturada. (Brasil, 2018, p. 36).

A partir dessa compreensão, torna-se essencial desenvolver práticas pedagógicas que valorizem o brincar, a ludicidade, a arte e as interações, respeitando as especificidades da infância e favorecendo experiências significativas de aprendizagem e convivência.

Quando a escola reconhece a ludicidade como parte constitutiva da experiência educativa, amplia as oportunidades para que cada criança se expresse de diferentes maneiras, experimente linguagens e estabeleça vínculos. A pintura permite explorar cores, formas e marcas; a dança mobiliza o corpo, o ritmo e a percepção do espaço; e as brincadeiras recreativas favorecem a cooperação, a interação e a convivência. Essas experiências podem tornar o ambiente educativo mais acolhedor, participativo e sensível às necessidades da infância. Nessa perspectiva, Ranyere e Matias (2023, p. 2) ressaltam que "Há no jogo, então, uma potencialidade de aprendizagem social quando esse ocorre em ambientes seguros e sem pressão". Essa compreensão reforça a importância de organizar práticas pedagógicas que valorizem o brincar e as diferentes linguagens artísticas, proporcionando às crianças

[1]Mestra em Educação da Universidade de Pernambuco-UPE, josivalda.duartearruda@upe.br;
[2]Mestranda do Mestrado Profissional de Educação Física em Rede Nacional (PROEF)-UPE, letyciaduarte@hotmail.com;
[3] Mestra em Educação da Universidade de Pernambuco-UPE, gilvania.smiranda@upe.br;

oportunidades de expressão, participação e construção de aprendizagens por meio das interações sociais.

Este artigo apresenta um relato de experiência desenvolvido pelo grupo Dançar't, formado por 12 estudantes da Escola de Referência em Ensino Médio Abílio de Souza Barbosa, localizada em Orobó, Pernambuco. A ação ocorreu na Creche Chapeuzinho Vermelho, instituição que atende crianças de 2 a 5 anos de idade no mesmo município. A proposta promoveu encontros entre adolescentes e crianças por meio de oficinas de pintura, dança e recreação, com o propósito de favorecer a interação, a socialização, a afetividade e a troca de experiências.

A relevância da iniciativa está na possibilidade de aproximar sujeitos de diferentes etapas da vida escolar e construir experiências compartilhadas em que todos possam participar, aprender e ensinar. A convivência intergeracional, nesse contexto, não se limita à presença simultânea de adolescentes e crianças no mesmo espaço: envolve a criação de condições para que se reconheçam, cooperem, respeitem as diferenças e construam relações pautadas na empatia. Para os estudantes do Ensino Médio, a ação também representa uma oportunidade de protagonismo juvenil e de aproximação com práticas educativas comprometidas com o cuidado e a formação cidadã.

O objetivo geral deste trabalho é relatar e refletir sobre uma experiência de interação entre adolescentes e crianças da Educação Infantil, mediada por atividades lúdicas, artísticas e recreativas. Especificamente, busca-se discutir as contribuições dessas atividades para a expressão corporal, artística e emocional das crianças; refletir sobre a convivência, a cooperação e o afeto construídos durante a ação; e compreender as aprendizagens formativas mobilizadas entre os estudantes adolescentes participantes do grupo Dançar't.

O relato fundamenta-se nas contribuições de Kishimoto (2011), que discute o lugar do jogo e da brincadeira na educação infantil, e de Luckesi (2002), para quem a ludicidade deve ser compreendida a partir da experiência interna e do envolvimento pleno de quem participa. A abordagem metodológica é qualitativa, organizada como relato de experiência e construída a partir da descrição reflexiva das ações e das observações registradas no resumo que deu origem a este artigo. O texto apresenta, inicialmente, os caminhos metodológicos e o referencial teórico; em seguida, discute os sentidos pedagógicos da experiência e suas contribuições; por fim, reúne considerações sobre os aprendizados e as possibilidades de continuidade.

METODOLOGIA

Este trabalho caracteriza-se como um relato de experiência, com abordagem qualitativa, voltado à reflexão sobre uma prática educativa realizada em contexto escolar. Essa escolha metodológica permite apresentar uma ação concreta, descrever suas características e discutir os sentidos pedagógicos percebidos a partir de sua realização, sem pretender transformar uma experiência localizada em resultado universal ou generalizável. Essa perspectiva fundamenta-se na compreensão de que os fenômenos educativos envolvem relações entre os sujeitos e a realidade na qual estão inseridos. Nesse sentido, Chizzotti (2010, p. 79) afirma que "a abordagem qualitativa parte do fundamento de que há uma relação dinâmica entre o mundo real e o sujeito, uma interdependência viva entre o sujeito e o objeto, um vínculo indissociável entre o mundo objetivo e a subjetividade do sujeito".

A partir dessa compreensão, a análise da experiência considera não apenas as ações desenvolvidas, mas também os significados construídos pelos participantes ao longo do processo educativo. Desse modo, busca-se compreender as particularidades da prática vivenciada e suas contribuições para a reflexão sobre o fazer pedagógico.

A experiência foi desenvolvida pelo grupo Dançar't, constituído por 12 estudantes da Escola de Referência em Ensino Médio Abílio de Souza Barbosa, em Orobó-PE, na Creche Chapeuzinho Vermelho, que atende crianças de 2 a 5 anos. O encontro articulou participantes de duas instituições e de diferentes etapas da vida escolar, tendo como eixo a ludicidade e a convivência. As atividades mencionadas no registro da experiência foram oficinas de pintura, dança e recreação.

A organização do relato tomou como base as informações presentes no resumo da experiência: a caracterização dos participantes e dos espaços educativos, o objetivo da ação, as atividades desenvolvidas e os resultados observados quanto à participação, ao envolvimento, à socialização e à expressão das crianças e dos adolescentes. A análise foi realizada de forma descritivo-reflexiva, relacionando esses achados aos conceitos de ludicidade e brincar discutidos por Kishimoto (2011) e Luckesi (2002). Para manter fidelidade ao registro disponível, não são atribuídas falas específicas aos participantes, nem são apresentados números, datas, instrumentos ou procedimentos que não tenham sido informados no material de origem.

Como em todo relato que envolve crianças, é importante observar os princípios de respeito, proteção e dignidade dos participantes. O resumo fornecido não informa se houve submissão a Comitê de Ética em Pesquisa, obtenção de termos de consentimento ou

autorização para uso de imagens. Por isso, este artigo não afirma que tais procedimentos foram realizados. Antes da submissão final, as autoras devem confirmar as providências efetivamente adotadas pela escola e pelas responsáveis pela atividade, especialmente caso sejam utilizadas fotografias, vídeos, nomes ou outros elementos que permitam identificar as crianças. Recomenda-se manter o texto sem imagens identificáveis até que as autorizações pertinentes estejam verificadas.

A abordagem qualitativa também orienta a leitura dos resultados para além da simples execução das oficinas. Interessa compreender o que a experiência possibilitou em termos de relações, participação e formação: como o brincar abriu espaço para a aproximação entre os grupos, como as linguagens artísticas ofereceram diferentes formas de expressão e como a participação dos adolescentes favoreceu aprendizagens relacionadas à sensibilidade social e ao compromisso coletivo.

REFERENCIAL TEÓRICO

A ludicidade ocupa lugar significativo na Educação Infantil porque dialoga com as maneiras pelas quais as crianças exploram o ambiente, atribuem sentidos às experiências e constroem relações. O brincar envolve corpo, imaginação, linguagem, emoção e interação. Por isso, não deve ser compreendido apenas como recompensa após uma tarefa ou como estratégia para tornar conteúdos mais atraentes. Quando reconhecido como experiência com valor próprio, constitui uma dimensão importante da vida infantil e da organização do trabalho pedagógico. Nessa perspectiva, Ranyere e Matias (2023, p. 3) afirmam que “o caráter lúdico das atividades é um potencial facilitador na relação ensino-aprendizagem”, destacando também sua relação com os conteúdos cotidianos, as regras, os papéis sociais e a diversidade de linguagens.

Kishimoto (2011), ao discutir o jogo e a educação infantil, contribui para compreender a importância das brincadeiras, dos brinquedos e dos jogos na construção de experiências educativas. As brincadeiras fazem parte de uma cultura compartilhada: são aprendidas, recriadas e transformadas nas relações entre crianças e adultos. Ao brincar, a criança pode experimentar papéis, negociar regras, elaborar situações imaginárias e participar de uma atividade coletiva, respeitando seus ritmos e modos de expressão.

Essa compreensão exige atenção à intencionalidade pedagógica. Organizar uma atividade lúdica não significa controlar todos os gestos ou determinar uma única maneira correta de participar. Cabe ao educador preparar espaços, materiais e condições de segurança, acolher iniciativas infantis e observar o que emerge durante a experiência. A mediação

pedagógica pode favorecer a participação sem retirar da brincadeira sua abertura à curiosidade, à criação e à espontaneidade. Por sua relevância, o lúdico deve estar inserido no contexto das práticas educativas como uma estratégia pedagógica essencial, capaz de mediar aprendizagens significativas, além de promover, aperfeiçoar e dinamizar o processo de ensino e aprendizagem. Como afirma Almeida (2023, p. 179), "a ludicidade tem constituído uma estratégia dinâmica para aprimorar a aprendizagem do aluno, principalmente por estimular a criatividade e a imaginação da criança, especialmente quando envolvida com as atividades próprias do ensino e aprendizagem". Verifica-se, portanto, que o lúdico, em sua dinâmica, desempenha um papel essencial na construção do conhecimento e na mediação das experiências vividas pela criança.

Luckesi (2002), por sua vez, compreende a ludicidade a partir da experiência interna de quem a vivencia, destacando o envolvimento e a sensação de plenitude que podem acompanhar uma atividade lúdica. Essa perspectiva ajuda a evitar uma associação automática entre ludicidade e qualquer atividade recreativa. Uma oficina pode ser planejada como brincadeira, mas sua vivência depende também de como os participantes se sentem, participam e atribuem sentido ao que fazem. O prazer e o envolvimento não são detalhes acessórios: fazem parte da experiência lúdica.

A articulação entre essas contribuições permite considerar as oficinas de pintura, dança e recreação como oportunidades educativas que envolvem diferentes dimensões do desenvolvimento. Na pintura, a criança pode experimentar materiais, cores e formas, comunicar ideias e produzir marcas próprias. Na dança, pode explorar gestos, ritmos, deslocamentos e possibilidades de expressão corporal. Nas atividades recreativas, pode exercitar a convivência, a atenção ao outro, a cooperação e a compreensão de combinados coletivos. Essas possibilidades, entretanto, não acontecem de forma automática; dependem da forma como as propostas são organizadas e acolhidas.

A convivência entre adolescentes e crianças amplia essa discussão. Quando estudantes do Ensino Médio participam de uma ação lúdica com crianças pequenas, são convidados a deslocar o olhar para além das tarefas escolares habituais. Precisam observar, escutar, adaptar a comunicação e perceber que cada criança responde de maneira singular. Essa aproximação pode favorecer atitudes de cuidado, paciência e responsabilidade, além de tornar mais concreta a relação entre educação, participação social e compromisso com a comunidade.

A interação entre instituições escolares também possui valor formativo. A parceria entre escola de Ensino Médio e creche aproxima experiências, espaços e sujeitos que, embora pertençam à mesma comunidade, nem sempre compartilham atividades. Ao construir uma

ação conjunta, as instituições podem reconhecer os conhecimentos e as potencialidades de seus participantes e fortalecer a ideia de que a educação é uma responsabilidade coletiva. Para que essa parceria tenha continuidade, é importante que exista planejamento, diálogo entre as equipes e atenção às necessidades específicas das crianças.

Assim, ludicidade, arte e convivência intergeracional são dimensões que se complementam. A arte oferece linguagens para expressar emoções e ideias; o brincar cria condições para experimentar e interagir; e a convivência amplia a oportunidade de construir vínculos e reconhecer o outro. Essa articulação sustenta a leitura da experiência do grupo Dançar't como uma prática educativa que não se restringe ao entretenimento, mas abre possibilidades para aprendizagens relacionais e para a formação humana.

RESULTADOS E DISCUSSÃO

As informações reunidas no resumo da experiência apontam para uma participação expressiva e um envolvimento amplo tanto das crianças quanto dos adolescentes. O registro destaca a construção de relações marcadas por respeito, empatia, cooperação e afeto. Esses elementos constituem o principal eixo de análise deste relato: mais do que enumerar as oficinas realizadas, importa refletir sobre as relações e aprendizagens que elas favoreceram.

A primeira dimensão observada diz respeito à interação e à socialização. A presença dos adolescentes na creche criou uma oportunidade de encontro entre participantes com experiências e necessidades diferentes. As atividades compartilhadas ofereceram um foco comum de atenção e participação, permitindo que a aproximação acontecesse por meio de ações concretas: pintar, dançar, brincar e acompanhar as propostas coletivas. A ludicidade funcionou, assim, como uma linguagem de encontro, capaz de apoiar a comunicação para além da fala e de favorecer a aproximação em um ambiente de acolhimento.

Essa leitura dialoga com Kishimoto (2011), ao reconhecer a brincadeira como parte importante da experiência educativa infantil. Em situações lúdicas, a criança não ocupa apenas o lugar de quem recebe instruções: ela participa, explora, responde, cria e interage. A qualidade da experiência depende de que os adultos e os jovens envolvidos respeitem essa participação e compreendam que as crianças possuem diferentes tempos, interesses e modos de se aproximar de uma proposta. A observação de envolvimento durante as oficinas sugere que a combinação de linguagens ampliou as possibilidades de participação.

A segunda dimensão refere-se à expressão corporal, artística e emocional. A pintura, a dança e a recreação mobilizam formas distintas de expressão e permitem que as crianças comuniquem algo de si por meio de gestos, movimentos, escolhas e produções. Nem toda

aprendizagem se manifesta em uma resposta verbal ou em um produto final. O envolvimento corporal, a curiosidade diante dos materiais, a disposição para participar e a interação com outras pessoas também são aspectos relevantes da experiência educativa. O resumo de origem destaca que as oficinas estimularam essas formas de expressão, criando situações de aprendizagem coletiva.

Sob a perspectiva de Luckesi (2002), esse envolvimento deve ser considerado com cuidado: a presença de uma atividade lúdica no planejamento não garante, por si só, que todos a vivenciem como uma experiência plena. É necessário observar se há espaço para participação voluntária, acolhimento, prazer e envolvimento. O resultado relatado de ampla participação sugere uma experiência positiva, embora o material disponível não permita afirmar que todas as crianças vivenciaram as atividades da mesma maneira. Essa ressalva é importante porque reconhece a singularidade de cada criança e evita generalizações que os dados não sustentam.

A terceira dimensão está relacionada à formação dos adolescentes. Para os estudantes do grupo Dançar't, participar de uma ação na Educação Infantil pode representar uma oportunidade de desenvolver sensibilidade social e protagonismo juvenil. A aproximação com crianças pequenas exige atenção, disponibilidade e responsabilidade. Os adolescentes deixam de ser apenas participantes de atividades organizadas para sua própria faixa etária e assumem uma posição ativa na construção de uma experiência compartilhada com a comunidade escolar.

O protagonismo juvenil, nessa perspectiva, não se resume à execução de tarefas ou à presença em uma atividade externa. Ele ganha sentido quando os estudantes participam de ações que lhes permitem reconhecer necessidades, colaborar com outras pessoas e refletir sobre o papel que podem exercer na vida coletiva. O resumo aponta que a experiência contribuiu para a sensibilidade social e o protagonismo dos participantes. Embora não haja depoimentos individuais que permitam detalhar mudanças pessoais, esse resultado indica o potencial formativo de práticas que articulam escola, comunidade e participação solidária.

Uma quarta dimensão é a construção de relações pautadas no respeito, na empatia, na cooperação e no afeto. Tais atitudes não surgem apenas porque diferentes grupos compartilham o mesmo espaço; elas precisam ser construídas na maneira de organizar as atividades e de se relacionar com cada participante. Uma proposta acolhedora reconhece as crianças como sujeitos, evita constrangimentos e valoriza diferentes formas de participação. Da mesma maneira, a cooperação entre adolescentes e crianças pode ser favorecida quando há

oportunidades para ajudar, acompanhar, compartilhar materiais e celebrar as produções sem estabelecer comparações entre os participantes.

A experiência também destaca a importância da parceria entre a escola de Ensino Médio e a creche. A colaboração entre instituições pode enriquecer o cotidiano educativo e ampliar a percepção de que a aprendizagem não está restrita à sala de aula nem se limita a uma única etapa de ensino. A realização de oficinas em conjunto favorece o intercâmbio de experiências e pode abrir caminhos para novas ações culturais, artísticas e recreativas. Para consolidar esse potencial, futuras iniciativas podem prever planejamento conjunto entre as equipes, definição clara de responsabilidades, adequação das propostas às diferentes idades e momentos de avaliação após a atividade.

Do ponto de vista pedagógico, as oficinas mostram que atividades relativamente acessíveis podem oferecer experiências significativas quando são organizadas com intencionalidade e sensibilidade. A relevância não depende exclusivamente de materiais sofisticados, mas da qualidade das interações, do espaço concedido à expressão e da forma como cada participante é acolhido. Ao mesmo tempo, é importante evitar que a ludicidade seja usada apenas como recurso instrumental para alcançar objetivos externos. A brincadeira merece ser valorizada também porque faz parte da infância e porque o envolvimento, a imaginação e o prazer têm importância em si mesmos.

Como limite do relato, destaca-se que as informações disponíveis são sintéticas e não incluem registros detalhados de cada oficina, falas dos participantes, duração da ação ou instrumentos formais de avaliação. Portanto, os resultados devem ser entendidos como uma reflexão sobre os efeitos observados e registrados no resumo, não como comprovação de mudanças duradouras no desenvolvimento das crianças ou nos percursos dos adolescentes. Pesquisas futuras podem aprofundar a análise por meio de diários de campo, entrevistas com educadores, escuta adequada das crianças e avaliação colaborativa com os estudantes, respeitando os procedimentos éticos aplicáveis.

Mesmo com esse limite, o relato evidencia uma possibilidade concreta de aproximar arte, ludicidade e formação cidadã. Ao colocar crianças e adolescentes em situação de convivência, a experiência abriu espaço para aprendizagens que envolvem expressão, vínculo, cuidado e participação. O valor da ação está tanto nas atividades propostas quanto na oportunidade de reconhecer o outro, compartilhar o espaço e construir uma experiência educativa comum.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

Este artigo apresentou uma reflexão sobre a experiência desenvolvida pelo grupo Dançar't, composto por 12 estudantes da Escola de Referência em Ensino Médio Abílio de Souza Barbosa, junto às crianças da Creche Chapeuzinho Vermelho, em Orobó-PE. Por meio de oficinas de pintura, dança e recreação, a ação buscou promover a interação entre adolescentes e crianças, favorecendo a socialização, a afetividade e a troca de experiências.

Com base nas informações registradas, observou-se ampla participação e envolvimento dos dois grupos, além de relações pautadas no respeito, na empatia, na cooperação e no afeto. As oficinas ofereceram oportunidades de expressão corporal, artística e emocional às crianças e contribuíram para a sensibilidade social e o protagonismo juvenil dos adolescentes. Esses resultados reforçam a importância de propostas pedagógicas que compreendam a ludicidade como experiência significativa e que valorizem o encontro entre sujeitos de diferentes idades e trajetórias escolares.

O diálogo com Kishimoto (2011) e Luckesi (2002) permite compreender que o brincar não deve ser reduzido a uma estratégia de entretenimento. Ele constitui uma experiência educativa e humana que pode favorecer participação, criação e interação, desde que respeite os modos de ser e os tempos de cada participante. A arte e a recreação, quando planejadas com sensibilidade, ampliam as formas de expressão e podem contribuir para um cotidiano escolar mais acolhedor.

Conclui-se que a parceria entre escola e creche possui potencial para fortalecer vínculos comunitários e criar oportunidades de aprendizagem compartilhada. Recomenda-se que experiências semelhantes tenham continuidade, com planejamento colaborativo, atenção à segurança e à participação das crianças e momentos de reflexão entre os envolvidos. Novos relatos e estudos poderão aprofundar a compreensão dos efeitos dessas práticas, incorporando registros sistemáticos e a escuta dos participantes.

Por fim, a experiência lembra que educar também é criar condições para o encontro. Quando crianças e adolescentes brincam, dançam, pintam e compartilham o mesmo espaço com respeito, a escola amplia seu papel formativo: além de promover aprendizagens, torna-se lugar de convivência, cuidado, sensibilidade e construção coletiva de cidadania.

AGRADECIMENTOS

As autoras agradecem à Escola de Referência em Ensino Médio Abílio de Souza Barbosa, à Creche Chapeuzinho Vermelho e aos participantes que tornaram possível a

realização da experiência, bem como às equipes escolares envolvidas na construção desse momento de convivência.

REFERÊNCIAS

ALMEIDA, Maria Clélia Guedes de. O lúdico como ferramenta pedagógica na educação inclusiva dos alunos do 1º e 2º ano do ensino fundamental. ***Revista Brasileira de Ensino e Aprendizagem – REBENA,*** v. 5, p. 177–195, 2023. Disponível em: https://rebena.emnuvens.com.br/revista/index. Acesso em: 15 jul. 2026.

BRASIL. Ministério da Educação. **Base Nacional Comum Curricular**. Brasília, DF: MEC, 2018. Disponível em: http://basenacionalcomum.mec.gov.br/images/BNCC_EI_EF_110518_versaofinal_site.pdf. Acesso em: 29 out. 2026.

CHIZZOTTI, A. **Pesquisas em Ciências Humanas e Sociais.** 2.ed- São Paulo: Cortez, 2010.

KISHIMOTO, Tizuko Morchida (org.). Jogo, brinquedo, brincadeira e a educação. 14. ed. São Paulo: Cortez, 2011.

LUCKESI, Cipriano Carlos. Ludicidade e atividades lúdicas: uma abordagem a partir da experiência interna. In: PORTO, Bernadete de Souza (org.). Educação e ludicidade: ensaios 2. Salvador: Universidade Federal da Bahia, Faculdade de Educação, Programa de Pós-Graduação em Educação, GEPEL, 2002. p. 22-60.

RANYERE, Jean; MATIAS, Neyfsom Carlos Fernandes. A relação com o saber nas atividades lúdicas escolares. Psicologia: Ciência e Profissão, v. 43, e252545, 2023. Disponível em: https://doi.org/10.1590/1982-3703003252545. Acesso em: 20 jun. 2026.